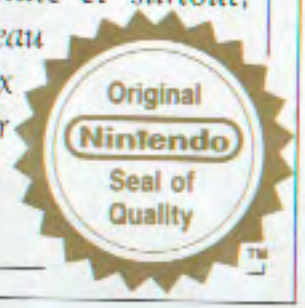
NES-FX-FAH★

Faxanadu™

INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI

Dit zegel is uw verzekering dat Nintendo dit produkt heeft bekeken en dat het voldoet aan onze eisen te weten betrouwbaarheid en entertainment waarde. Let erop dat dit zegel altijd op spelletjes en accessoires aanwezig is omdat dit een compleet en passend Nintendo systeem waarborgt.

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système de Jeu Nintendo.



WAARSCHUWING

1) Deze spelcassette is uiterst opvoelig. Bewaar hem niet bij te hoge of te lage temperaturen. Haal hem vooral niet uit elkaar.
2) Kom niet aan de electrische contacten. Houdt hem uit de buurt van water, anders beschadig je het spel.
3) Maak hem niet schoon met benzine, thinner,alcohol of andere vluchtige schoonmaakmiddelen.

"Pour garder la qualité de l'image, Nintendo déconseille l'utilisation de téléviseurs à projection par transparence avec son système de jeu."

Attention

1) Ce jeu est de haute précision. Il ne devrait pas être laissé dans des endroits à températures extrêmes. Éviter de le cogner, de le laisser tomber. Ne pas le démonter.
2) Éviter de toucher aux connecteurs, de les mouiller ou de les salir.
3) Ne pas nettoyer avec du benzène, du diluant de peinture, de l'alcool ou tout autre solvant de la sorte.

"Nintendo raadt je aan om nooit een achtergrondprojectie televisie te gebruiken, omdat het beeld dan onscherp over kan komen."

*TM & ©1988 Hudson Soft
*TM & ©1988 Hudson Soft.
©1990 Nintendo Co., Ltd

Onder Licencie van Falcom Licencie naar Nintendo.
Utilisé sous licence de Falcom par Nintendo

Bedankt voor het uitkiezen van het Nintendo Entertainment System Faxanadu Pak.

Lees deze gebruiksaanwijzing goed door en bewaar hem zodat je later nog eens iets op kunt zoeken.

INHOUD

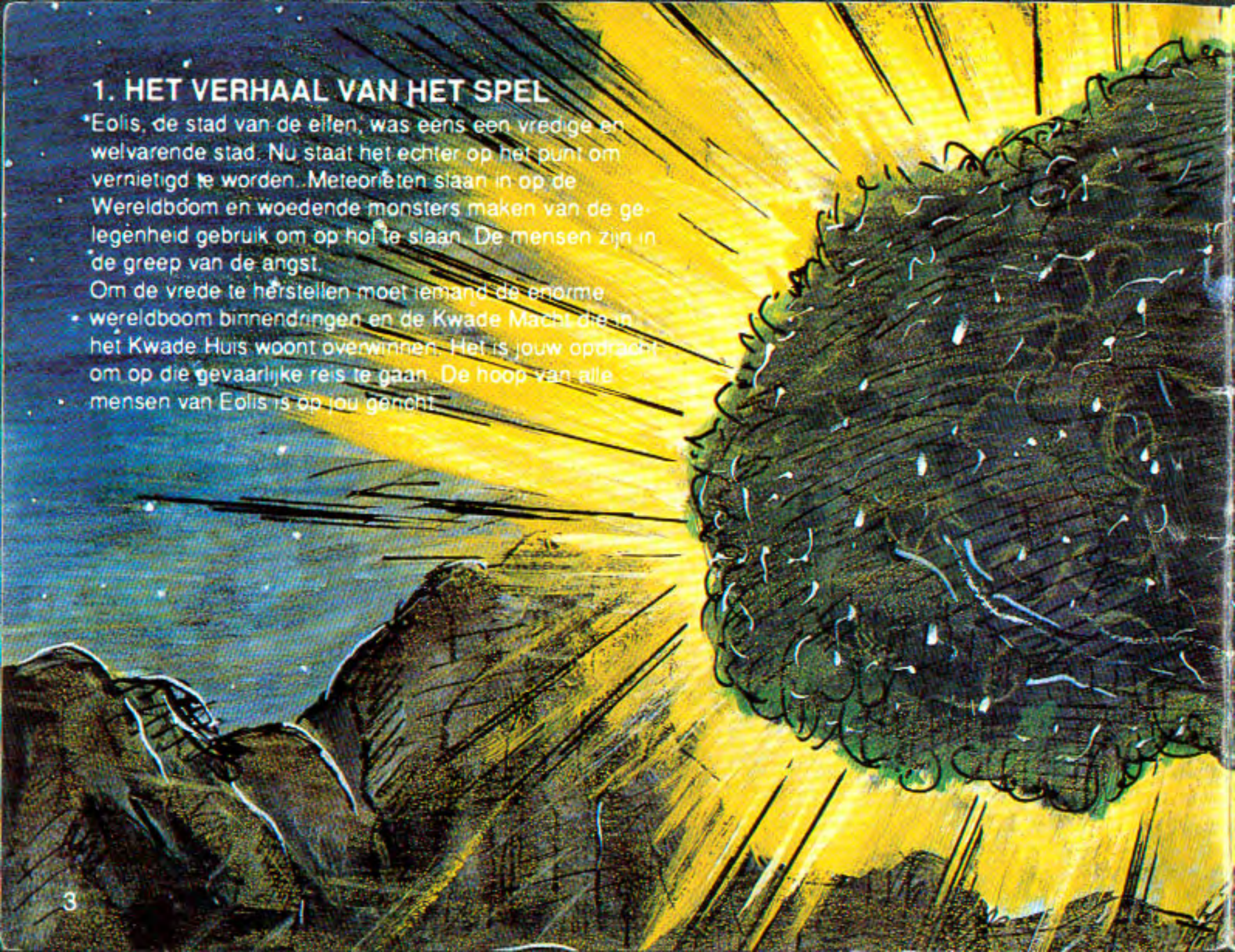
1) Het verhaal van het spel 3
2) Voordat het spel begint 7
3) De held weer tot leven wekken 7
4) Spelschermen en hoe speel je het spel 9
5) De wapens van de held 13
6) Winkels 17
7) Magische voorwerpen 20
8) Rangen 25
9) Strategisch advies 26

Merci d'avoir choisi la cartouche de jeu Faxanadu™* pour le système de jeu Nintendo®

Veuillez lire ce mode d'emploi pour vous assurer de l'utilisation adéquate de votre nouveau jeu, et conservez le manuel pour vous y référer ultérieurement.

Table des matières

1. Histoire du jeu 3
2. Avant de commencer 7
3. Retour à la vie du héros 7
4. Écrans et fonctionnement de la partie 9
5. Les armes du héros 13
6. Boutiques 17
7. Objets magiques 20
8. Titre 25
9. Conseils sur la stratégie 26



1. HET VERHAAL VAN HET SPEL

Eolis, de stad van de ellen, was eens een vredige en welvarende stad. Nu staat het echter op het punt om vernietigd te worden. Meteorieten slaan in op de Wereldboom en woedende monsters maken van de gelegenheid gebruik om op hol te slaan. De mensen zijn in de greep van de angst.

Om de vrede te herstellen moet iemand de enorme wereldboom binnendringen en de Kwade Macht die in het Kwade Huis woont overwinnen. Het is jouw opdracht om op die gevaarlijke reis te gaan. De hoop van alle mensen van Eolis is op jou gericht.

1. Histoire du jeu

Eolis, la cité des elfes, respirait jadis la paix et la prospérité. Mais aujourd'hui, elle risque fort d'être détruite. Il pleut des météorites sur l'Arbre du Monde et des monstres rendus fous en ont profité pour se déchaîner. Les puits s'assèchent et les gens ont peur. Pour que renaisse la paix, quelqu'un doit pénétrer dans l'Arbre du Monde et éliminer le Mal qui vit dans Evil-Place, la place Maudite. C'est à toi que revient la mission d'entreprendre l'expédition qui fera renaître l'espoir des gens d'Eolis.

Nu begint de reis vol mysterie vanaf de wereldboom naar het Kwade Huis.

De l'Arbre du Monde à la place Maudite. C'est le commencement d'une expédition remplie d'aventure et de mystère.

WERELDBOOM/Arbre du Monde
Takstad ★ [Ochtendgloren]
Cité-branche ★ [Brunante]
Miststad ★ (Victim)
Cité-branche ★ [Conflit]
De stad van het Kwade Huis ★ [Dartmoor]
La cité de la place Maudite ★ [Dartagnan]
Miststad ★ (Mascon)
Cité-brume ★ [Victime]
Het fort ★ [Zenis]
Het fort waar de Kwade Macht woont.
Om hier de weg te vinden zul je een
aantal raadsels op moeten lossen.
Forteresse ★ [Malice]
Forteresse où réside le Malin.
Pour y arriver, tu dois résoudre grand
nombre de mystères.
Stamstad ★ [Forepaw]
Cité-brume ★ [Massacre]
Stamstad ★ [Apolune]
Cité-tronc ★ [Faux-pas]
HET KWADE HUIS/Place Maudite

2. VOORDAT HET SPEL BEGINT

Faxanadu is een spel vol mysterie, actie en avontuur. Lees deze gebruiksaanwijzing goed en leer de spelregels voor je begint met spelen.

2. *Avant de commencer*

Faxanadu est un jeu rempli de mystères.

Faxanadu est un jeu rempli de mystère, d'action et d'aventure.
Lis ce mode d'emploi avec attention pour apprendre les règles et le fonctionnement du jeu avant de commencer à jouer.

3. DE HELD WEER TOT LEVEN WEKKEN

De held zal weer tot leven komen als je hebt geluisterd naar de mantra van de goeroe. Een mantra is een paswoord waardoor je verder kunt spelen. Als de held dood is kun je doorgaan door op de A-knop te drukken. Je begint dan weer te spelen vanaf het huis van de goeroe die je het laatst bezocht hebt. Als je door wilt gaan met een eerder spel, kies dan bij het begin van het spel de CONTINUE (doorgaan) mogelijkheid, en voer de laatste mantra die je gehoord hebt in.

3. *Retour à la vie du héros*

Le héros reprendra vie si tu as bien écouté l'incantation du gourou. Une incantation est une "formule" de passe qui te permettra de continuer à jouer. Si le héros meurt, tu peux continuer à jouer en appuyant sur le bouton "A". Tu recommenceras à partir de la dernière maison de gourou que tu as visitée. Si tu désires continuer une partie précédente, sélectionne le mode "continue" lorsque tu commences la partie et enregistre la dernière incantation entendue.

LUISTER NAAR DE MANTRA IN HET HUIS VAN DE GOEROE

Je kunt in het huis van de goeroe naar de mantra luisteren. Je kunt de goeroe's op verschillende plaatsen en onderdelen van het spel vinden. Zorg ervoor dat je de plaatsen opschrijft waar je de goeroe gezien hebt en schrijf de mantra op papier. Je zou hem later kunnen vergeten!

Écoute l'incantation dans la maison du gourou.

Tu peux écouter une incantation dans la maison d'un gourou. Tu trouveras des gourous à divers endroits et à diverses étapes de la partie. Assure-toi de prendre note de leurs emplacements et de l'incantation pour ne pas l'oublier.

HOE STERK IS DE HELD NADAT HIJ WEER TOT LEVEN IS GEWEKT?

De kracht van de held nadat hij weer tot leven is gewekt is afhankelijk van de rang van de held op het moment dat hij de mantra hoorde. Zijn ervaring zal het laagste zijn voor die rang. De hoeveelheid geld die hij heeft als hij weer levend wordt hangt ook af van zijn rang. Jij, de held, mag alle voorwerpen houden die je het voorgaande spel had verzameld.

Quelle est la force du héros lorsqu'il reprend vie?

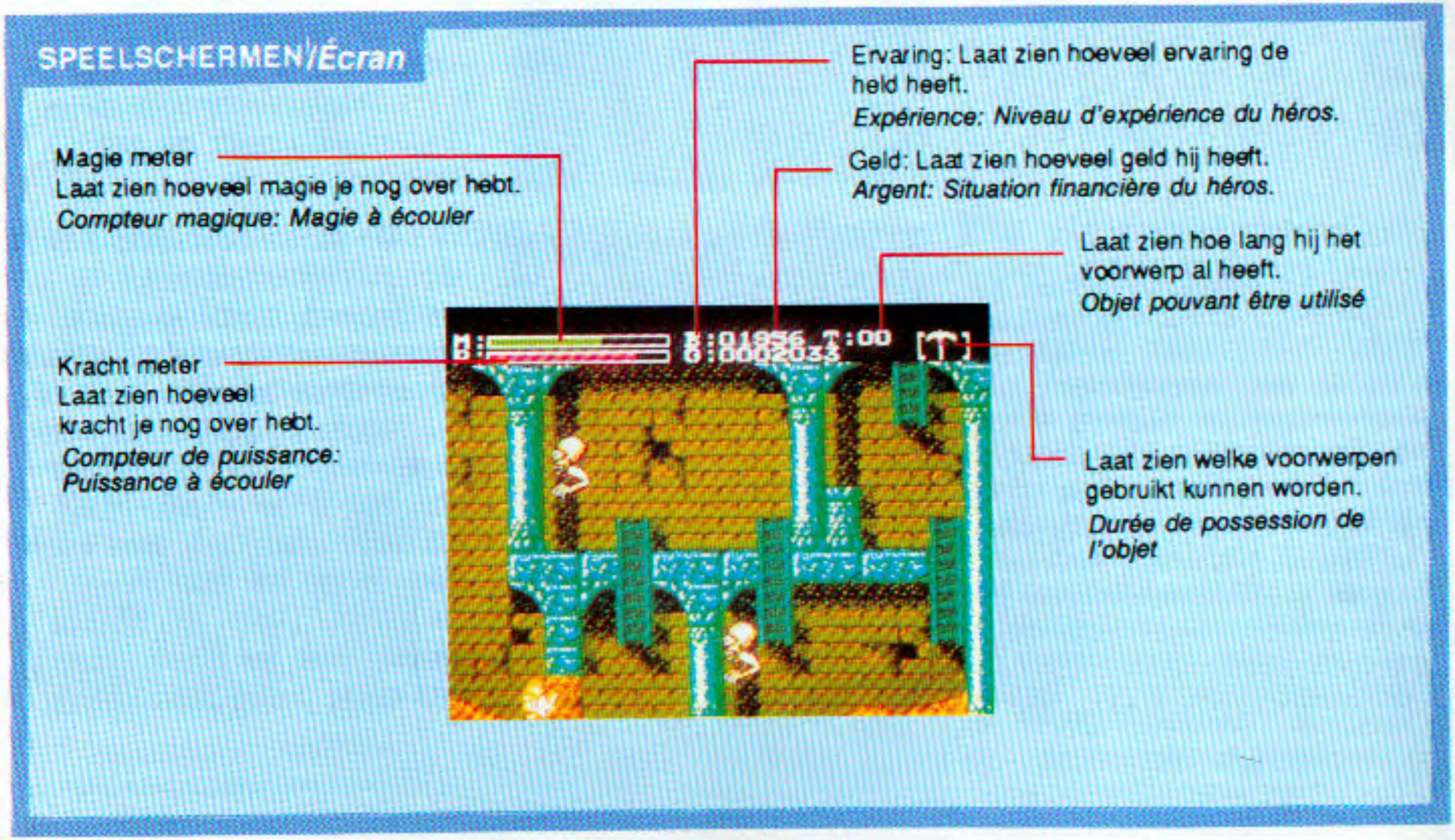
La force du héros lorsqu'il reprend vie dépend du niveau auquel il se trouvait quand il a entendu l'incantation. Son expérience sera au point le plus bas à ce niveau et sa situation financière sera aussi déterminée par son niveau. Le héros (c.-à-d. toi) pourra garder tous les objets acquis lors de la partie précédente.

4. SPEELSCHERMEN EN HOE SPEEL JE HET SPEL

De speelschermen op het NORMAL scherm betekenen het volgende. Onthoudt ze goed zodat je geen fouten maakt.

4. Écrans et fonctionnement de la partie

Les significations des écrans RÉGULIERS sont telles que décrites ci-dessous. Mémorise-les pour ne pas commettre d'erreur.

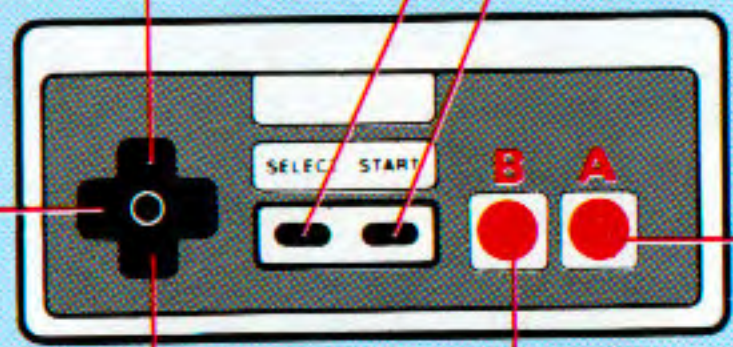


DE CONTROLLER/*La Manette*

Druk om ladders te beklimmen en deuren binnen te gaan. Je kunt ook een magische aanval doen door op de B-knop en de bovenkant van de vierpuntsdruktoets te gebruiken.
Appuyer sur cette flèche pour grimper aux échelles et emprunter les portes. Appuyer sur cette flèche et sur le bouton "B" simultanément pour faire une attaque magique.

Druk om het voorwerpenscherm op te roepen.
Appuyer sur ce bouton pour appeler l'écran des objets.

Pauze toets
Bouton pause



Druk om de held over het scherm te bewegen.
Appuyer sur ce bouton pour faire déplacer le héros.

Druk om te springen.
Appuyer sur ce bouton pour faire sauter le héros.

Druk om van de ladder af te klimmen. Je kunt het voorwerp gebruiken door de vierpuntsdruktoets tegelijk met de B-knop te gebruiken.
Appuyer sur cette flèche pour descendre les échelles. Appuyer sur cette flèche et sur le bouton "B" simultanément pour activer les objets.

Aanvalsknop. Wanneer je op deze knop drukt zwaai je met het zwaard dat je vasthoudt.
Bouton d'attaque. Appuyer sur ce bouton pour porter un coup d'épée à l'adversaire.

SUB-SCHERM

Als je op de SELECT toets drukt zal er een sub-scherm verschijnen zoals hieronder is te zien. Verbind de pijl met het voorwerp dat je wilt onderzoeken. Als je op de A-knop drukt zal er een gedetailleerder scherm verschijnen.

Sous-écran

Appuyer sur le bouton "Select" pour faire apparaître un sous-écran comme celui illustré ci-dessous. La flèche doit pointer l'objet désiré. Appuyer sur le bouton "A" pour faire apparaître un sous-écran plus détaillé.

Je kunt je bezittingen bekijken en ook iets kiezen van de wapens of voorwerpen lijst. Je kunt ook je rang te weten komen en de hoeveelheid punten die je nog nodig hebt om een hogere rang te krijgen.

L'actif peut être vérifié ou choisi à partir de la liste d'armes ou d'objets; listes qui montrent aussi le niveau actuel et le nombre de points nécessaires pour atteindre le niveau suivant.

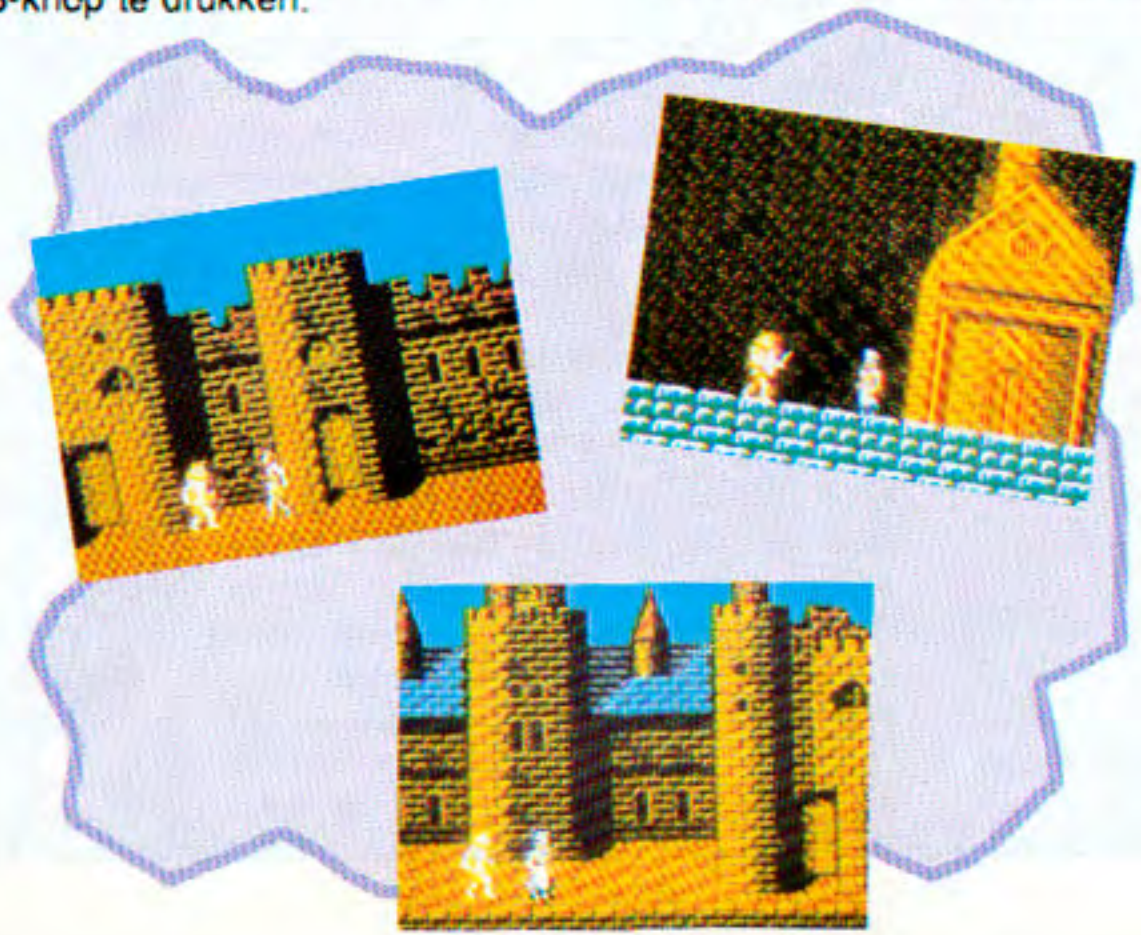
Les listes montrent aussi le niveau actuel et le nombre de points nécessaires pour atteindre le niveau suivant.

HOE JE MET DE PERSONEN KUNT PRATEN

Als je dicht genoeg bij een ander persoon komt en op de vierpuntsdruktoets op omhoog drukt kun je een gesprek voeren met dat persoon.
Het gesprek gaat door, door op de A-knop te drukken en je kunt er een eind aan maken door op de B-knop te drukken.

Comment parler aux personnages

Quand tu arrives assez près d'un personnage et que tu appuies sur le la Manette Multidirectionnelle, tu peux entrer en conversation avec ce personnage.
Tu peux continuer la conversation en appuyant sur le bouton "A" ou y mettre fin en appuyant sur le bouton "B".



5. DE WAPENS VAN DE HELD

I. WAPENS

Je kunt weinig doen als je geen wapens hebt. Daarom moet je een wapen kopen of vinden. Als je het wapen hebt kun je het pas gebruiken als je het aan de held gegeven hebt. Je kunt dat doen door het sub-scherm op te roepen, daarna het wapenscherm te kiezen en dan je keuze maken door op de A-knop te drukken.

5. Les armes du héros

I. Armes

Tu n'arriveras pas à grand chose sans armes. Alors tu dois soit t'en acheter, soit en trouver. Lorsque tu t'es procuré une arme, tu ne pourras l'utiliser qu'en la passant au héros. Pour ce faire, tu dois appeler le sous-écran, choisir l'écran des armes et sélectionner ton arme en appuyant sur le bouton "B".

DOLK
Heeft de minste kracht van alle wapens van de held.

Le poignard
La moins puissante de toutes les armes du héros.

LANG ZWAARD
Heeft tweemaal de kracht van de dolk.

La longue épée
Deux fois plus puissante que le poignard.

ENORME DRIETAND
Het drietandige zwaard heeft vijftig procent meer kracht dan het lange zwaard.

La lame géante
Une épée à trois pointes. Deux fois plus puissante que la longue épée.

DRAKENDODER
Het krachtigste wapen. Zonder de drakendoder kun je de laatste vijand die je te lijf moet niet verslaan.

La trancheuse de dragons
La plus puissante de toutes les armes du héros. Le dernier ennemi rencontré ne pourra être abattu que par elle.

II. WAPENRUSTING

Net als met wapens zul je zonder bescherming niet ver komen. Om de wapenuitrusting te kunnen gebruiken moet je dezelfde stappen volgen als bij het geven van de wapens aan de held.

II *Armures*

Comme pour les armes, tu ne pourras pas aller bien loin sans armure. Pour utiliser les armures, tu dois suivre les mêmes étapes que celles suivies pour passer les armes au héros.

LEREN WAMBUIS
Deze heb je vanaf het begin van het spel aan.

Le justaucorps de cuir
Le héros porte cette armure dès le début de la partie.

BESLAGEN MALIENKOLDER
Verminderd de schade veroorzaakt door vijanden met vijf procent.

Cotte de mailles cloutées
Cette armure recouvre tout le corps. Réduit de 10% les dommages causés par l'ennemi.

VOLLEDIGE WAPENUITRUSTING
Deze wapenuitrusting bedekt het hele lichaam. Hij vermindert de schade veroorzaakt door de vijand met tien procent.

L'armure à mailles cloutées
Réduit de 5% les dommages causés par l'ennemi.

OORLOGSUITRUSTING
Speciaal ontworpen voor het gevecht. Het is de sterkste wapenuitrusting die er is. Het zal de schade die veroorzaakt is door de vijand aanzienlijk verminderen.

L'armure de combat
Conçue pour combattre, c'est l'armure la plus résistante de toutes et elle réduira considérablement les dommages causés par l'ennemi.

III. SCHILDEN, ETC.

Deze beschermen je tegen de magische aanvallen van de vijand.

III. *Boucliers, casques*

Ces objets te protègeront contre les attaques magiques de l'ennemi.

	KLEIN SCHILD Kan vijftig procent van de magie van de vijand tegenhouden.	***Le petit bouclier*** *Résiste à 50% à la magie de l'ennemi.*	
	GROOT SCHILD Kan vijfenzeventig procent van de magie van de vijand tegenhouden.	***Le grand bouclier*** *Résiste à 75% à la magie de l'ennemi.*	
	MAGISCH SCHILD Kan negentig procent van de magie van de vijand tegenhouden.	***Le bouclier magique*** *Résiste à 90% à la magie de l'ennemi.*	
	GEVECHTSHELM Deze houdt bijna alle magie tegen.	***Le casque de combat*** *Intercepte presque toute la magie.*	

IV. MAGIE

Er zijn vijf soorten magie. Gebruik ze door het sub-scherm op te roepen op dezelfde manier als bij de wapens en wapenuitrusting.

IV. *Magie*

Il y a cinq sortes de magie. Elle peuvent être utilisées en appelant le sous-écran comme pour les armes et les armures.

	WOLKBREUK De magie met de minste kracht. Het wordt bij sommige ijzerhandelaren verkocht.	***Le déluge*** *La magie la moins puissante. On peut se la procurer chez certains quincaillers.*	
	VUUR Deze magie is anderhalf keer zo sterk als de wolkbreuk.	***Le feu*** *Cette magie est une et une demie fois plus puissante que le déluge.*	
	BLIKSEM Heeft vier keer de kracht van de wolkbreuk.	***Le tonnerre*** *Quatre fois plus puissant que le déluge, il fera fuir les ennemis au loin.*	
	DOOD Dodelijke magie. Het heeft zes keer de kracht van vuur.	***La mort*** *Magie mortelle, elle est six fois plus puissante que le feu.*	
	WOORDENWISSELING De magie van de vloek. Het is krachtiger dan elke andere magie.	***La lance*** *La magie maléfique. Elle est supérieure à toutes les autres formes de magie.*	

6. WINKELS

De winkels liggen verspreid over de steden. Er zijn tien soorten winkels verspreid over de steden. De tabel hieronder laat zien wat ze verkopen.

6. Les boutiques

Les boutiques se retrouvent un peu partout dans la cité

On peut trouver dix boutiques de styles variés dans les cités. Leurs différentes caractéristiques sont expliquées ci-dessous.

PALEIS/*Palace*

Het kasteel waar de koning woont. De held krijgt hier goud en gaat op zijn reis.

Le château où habite le roi. Le héros y trouve son or et commence son expédition.

HET HUIS VAN DE GOEROE/*Maison de gourou*

Een plaats waar de held zijn rang krijgt en waar hij naar de mantra kan luisteren.

L'endroit qui fait monter de niveau le héros ou lui fournit des incantations.

SALOON/*Saloon*

Je kunt hier veel waardevolle informatie krijgen. Een schatkamer vol hints.

Remarquable source d'information. Petite mine d'indices.

ZIEKENHUIS/*Hôpital*

De dokter kan je een behandeling geven die de magie en de energie van held weer helemaal zal herstellen. Je moet hem wel wat geld betalen.

Le médecin renouvellera la magie et l'énergie du héros pour pas trop cher...

HUIZEN/*Maisons*

Net als de saloon een goede plaats om informatie te krijgen.

Tout comme le saloon, les maisons sont de vrais petits kiosques d'information.

IJZERHANDEL/*Quincaillerie*

Koopt en verkoopt wapens, magie, voorwerpen, wapenuitrustingen, schilden etc.

Achète et vend des armes, de la magie, des objets, des armures, des boucliers, etc.

KRUIDENIER/*Épicerie*

Als je vlees eet dat hier gekocht is worden je magie en krachten voor een deel hersteld.

Si tu manges de la viande ici, ta magie et ta puissance seront partiellement restaurées.

SLEUTELWINKEL/*Serrurier*

Koopt en verkoopt ongelooflijke sleutels die geheime krachten hebben.

Achète et vend des clés qui possèdent des pouvoirs cachés surprenants.

GYMZAAL (1)/*Gymnase (1)*

Een gymzaal voor vechtsporten. Hier kan de held leren hoe hij moet reizen en hoe hij zijn wapens moet gebruiken

Un gymnase d'arts martiaux enseignera l'art du maniement des armes au héros avant son départ.

GYMZAAL (2)/*Gymnase (2)*

Een magische gymzaal. Hier kan de held leren hoe hij moet reizen en hoe hij de magie moet gebruiken.

Un gymnase magique enseignera l'art de la magie au héros avant son départ.

7. MAGISCHE VOORWERPEN

Voorwerpen zijn waardevolle gereedschappen die de held kunnen helpen. Bestudeer de lijst hieronder goed om te leren hoe je de voorwerpen kunt gebruiken en hoe ze je van dienst kunnen zijn.

I. Voorwerpen die helpen, slechts door ze te bezitten.

7. Objets magiques

Ces objets sont des outils précieux qui peuvent aider le héros. Étudie la liste ci-dessous pour apprendre comment les utiliser et comment ils peuvent t'aider.

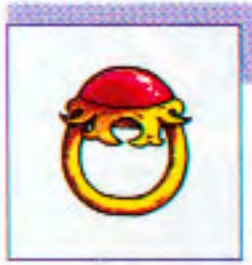
I. Objets efficaces par leur simple possession

RING MET SAFFIER (ELF)

Een herkenningsring. Je krijgt het van een goeroe.

L'anneau de saphir (Elfes)

Un anneau d'identification qui s'obtient du gourou.



RING MET ROBIJN

Je zult rotsen kunnen verplaatsen

L'anneau de rubis

Il te permettra de déplacer les rochers.

RING MET SAFFIER (DWERG)

Je kunt hiermee het Kwade Huis binnenkomen.

L'anneau de saphir (Nain)

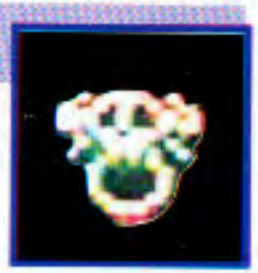
Il te permettra d'entrer dans la place Maudite.

RING VAN DE DEMON

Deze heb je nodig om het fort binnen te komen. Een goeroe bewaard hem voor je in het kasteel van Fraternal.

L'anneau du démon

Il te permettra d'entrer dans la forteresse. Un gourou du château de Fraternité te le donnera.



ELIXIR

Een medicijn die je magie en kracht zal herstellen

L'élixir

Un médicament qui te rendra ta magie et ta puissance.

MAGISCHE STOK

Het zal de kracht van je magie vergroten.

La baguette magique

Il fera augmenter la puissance de ta magie.

HANGER

Het zal de aanvalskracht van je zwaard vergroten.

Le pendentif

Il fera augmenter la puissance d'attaque de ton épée.

ZWARTE ONYX

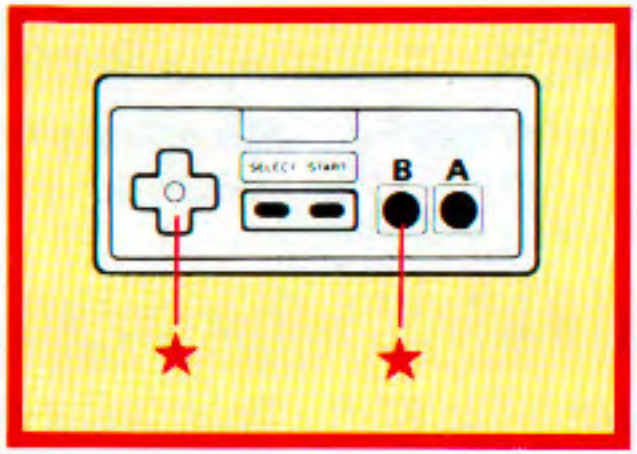
Het zal de schade die jou tijdens een aanval is aangebracht verminderen.

L'onyx noir

Il réduira les dommages que tu subiras lors d'attaques.

II. DINGEN WAARMEE DE HELD UITGERUST KAN WORDEN EN DIE HIJ KAN GEBRUIKEN

Deze worden opgeroepen op het sub-scherm zodat je kunt kiezen. Eenmaal gekozen kun je gebruiken door op de B-knop en onderaan op de vier-puntsdruktoets te drukken.



II. *Objets dont le héros peut être armé, et qu'il peut utiliser*

Ces objets sont choisis à partir du sous-écran. Appuyer simultanément sur le bouton "B" et sur la flèche du BAS de la Manette pour activer les objets choisis.

HOUWEEL

Kan bepaalde bijzondere muren vernietigen.

La pioche

Elle peut détruire certains murs.

VLEUGELLAARZEN

Hiermee kun je door de lucht vliegen.

Les bottes ailées

Elles te permettront de t'envoler.

ZANDLOPER

Kan de bewegingen van de vijand voor een bepaalde tijd stopzitten.

Le sablier

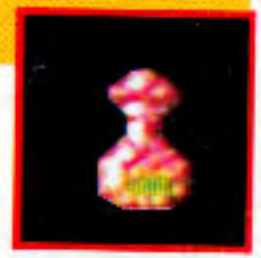
Il peut immobiliser l'ennemi pendant une période déterminée.

RODE TOVERDRANK

Het zal de krachten van de held volledig herstellen

La potion rouge

Elle restaurera complètement la puissance du héros.



SLEUTELS (5 SOORTEN)

Je hebt deze nodig om deuren te openen. Er zijn vijf soorten.

Les clés (5 genres)

Tu en auras besoin pour ouvrir les portes. Il y a cinq genres de clés.

III. Dingen die gebruikt kunnen worden zodra ze opgeraapt zijn.

III. Objets pouvant être utilisés dès leur acquisition

Ces objets sont efficaces dès qu'ils sont acquis.

HANDSCHOEN

Deze zal voor een bepaalde tijd de aanvalskracht van de held vergroten.

Le gant

Il permet d'augmenter la puissance d'attaque du héros pendant une période déterminée.

ZALF

Voor een bepaalde tijd zal de held beschermd zijn tegen vijandelijke aanvallen.

L'onguent

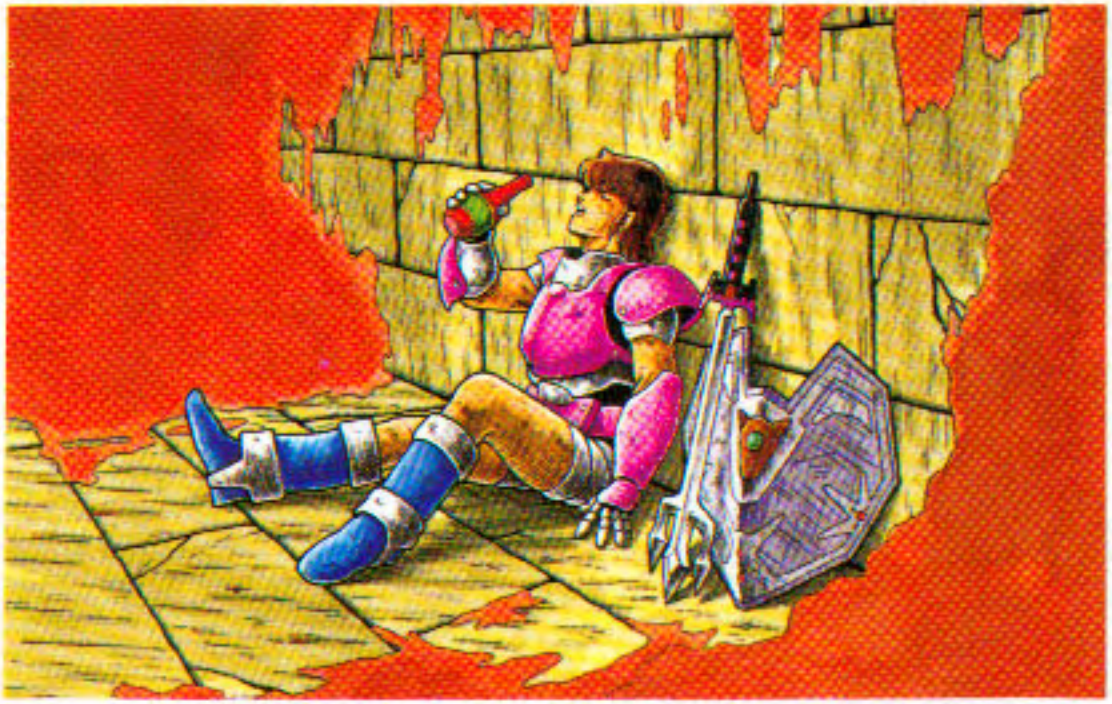
Il protège le héros de l'attaque de l'ennemi pendant une période déterminée.

VERGIF

De kracht van de held zal met een bepaalde hoeveelheid verminderen. Het is vergif.

Le poison

Il fera diminuer la puissance du héros de façon spécifique. C'est un poison.



8. RANGEN

Je kunt van rang veranderen afhankelijk van je ervaringsscore!
Als je het monster verslaat en een voldoende ervaringsscore krijgt moet je het huis van de goeroe binnengaan om van rang te veranderen. Je kunt 16 verschillende rangen krijgen afhankelijk van je ervaringsscore.

8. Titre

Tu peux changer ton titre en fonction de tes points d'Expérience.
Si tu bats le monstre et obtiens des points d'Expérience suffisamment élevés, tu devrais aller dans la maison du gourou pour faire changer ton titre.
Tu peux obtenir 16 titres différents dépendamment de tes points d'Expérience.

1	BEGINNER ***NOVICE***	2	ASPIRANT ***ASPIRANT***
3	INFANTERIST ***BATTLER (batailleur)***	4	VECHTER ***FIGHTER (combattant)***
5	EXPERT ***ADEPT (expert)***	6	RUITER ***CHEVALIER***
7	VETERAAN ***VETERAN (vétéran)***	8	KRIJGER ***WARRIOR (guerrier)***
9	ZWAARDVECHTER ***SWORDMAN (fine lame)***	10	HELD ***HERO (héros)***
11	SOLDAAT ***SOLDIER (soldat)***	12	MYRMYDION ***MYRMIDON (Thessalien)***
13	KAMPIOEN ***CHAMPION***	14	SUPERHELD ***SUPERHERO (superhéros)***
15	PALADIJN ***PALADIN***	16	HEER ***LORD (seigneur)***

9. STRATEGISCH ADVIES

Laten we wat eenvoudig strategisch advies leren om de Kwade Macht te overwinnen. Vergeet dit advies niet. Veel succes in gevecht. Pak ze!

9. Conseils sur la stratégie

Voici la stratégie de base pour détruire le Mal. Souviens-toi toujours de ces conseils et bonne bataille! Bonne victoire!

I. Bezoek het huis van de goeroe.

Waar je ook gaat, vergeet niet het huis van de goeroe te bezoeken. Als je niet naar de mantra luistert kom je in grote problemen als je held dood gaat.

I. Assure-toi de visiter la maison du gourou.

Assure-toi de visiter la maison du gourou où que tu ailles. Si tu n'écoutes pas l'incantation, tu auras de gros problèmes quand le héros mourra.

II. Luister altijd goed naar wat de personen die je tegenkomt te vertellen hebben.

Gesprekken zijn waardevolle hints bij het oplossen van mysteries. Je moet opschrijven wat je in deze gesprekken hoort zodat je het later niet vergeet.

II. Quand tu recontres un autre personnage, assure-toi d'écouter ce qu'il a à dire.

Les conversations renferment des indices précieux pour résoudre des mystères. Tu devrais écrire ce que tu entends lors de ces conversations pour ne pas l'oublier.

III. Vergroot je kracht door wapens te kopen.

Koop krachtige wapens en wapenuitrusting (voorwerpen etc.) met het geld dat je gespaard hebt. Gevechten zullen je dan makkelijker afgaan.

III. Augmente ta puissance en achetant des armes.

Utilise l'argent que tu as épargné pour acheter plus d'armes, d'armures (d'objets, etc.) puissants. Les combats deviendront beaucoup plus faciles pour toi.

IV. Leer de karakteristieken van de vijanden

Sommige vijanden hebben voedsel en geld. Voedsel zal de energie van de held voor een deel herstellen.

Ⅳ. *Apprends les caractéristiques de tes ennemis.*

Quelques ennemis possèdent de la nourriture et de l'argent. La nourriture permettra au héros de renouveler son énergie.

Voedsel *Nourriture*	Geld *Argent*

NOTITIEBORD/TABLEAU DE NOTES

DATUM *DATE*	VORIGE LOCATIE *DERNIERE SCENE*	PASWOORD *MOT DE PASSE*
		4mEIAAkAATM5YA
		b3EIAkkICAAEEcA
		JxkIAAkl.cAEGeEA
		Q2kIAQKKAACOK
		PSEVAQkkAAIOm
		EIHO~

90 DAGEN GARANTIE
Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. ("BANDAI") garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak ("Pak") (met uitzondering van Game Pak Accessoires en Robot onderdelen) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo Service Monteur
Postbus 38
3620 AA Breukelen
Holland
Tel.:03462 - 65148

BANDAI B.V.
Attn. Nintendo Service Technique
B.P. 271
1020 Brussel
Belgique
Tel.:02-4798098

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u vantevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03462 - 65148 (Nederland), of 02 - 4798098 (Belgie).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B. V. (''BANDAI'') garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK (''Cartouche'') (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'éxécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparait durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B. V.
Attention: Nintendo Service Technique
B.P.271-1020 Bruxelles
Belgique

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service Technique au no. 02/479.80.98 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI FRANCE réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront aux choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cassette ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16(1) 34 64 77 55.

Nintendo®

BAN DAI

DISTRIBUTED BY BANDAI
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUÉ PAR BANDAI
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON